

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah salah satu hal yang tidak dapat lepas dari umat manusia, karena teknologi akan terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu. Nana Syaodih S. (1997: 67) menyatakan bahwa sebenarnya sejak dahulu teknologi sudah ada atau manusia sudah menggunakan teknologi. Kalau manusia pada zamana dulu memecahkan kemiri dengan batu atau memetik buah dengan galah, sesungguhnya mereka sudah menggunakan teknologi, yaitu teknologi sederhana. Kast & Rosenweig menyatakan “*Technology is the art of utilizing scientific knowledge*”. Sedangkan Iskandar Alisyahbana (1980:1) merumuskan definisi teknologi yaitu cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca indera, dan otak manusia. Istilah “teknologi” berasal dari “techne” atau cara dan “logos” atau pengetahuan. Jika disimpulkan teknologi dapat diartikan sebagai pengetahuan tentang cara.

Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah media sosial. Media sosial pertama yang menjadi pencetus segala media sosial adalah *Friendster* tahun 2002 yang merupakan aplikasi untuk komunikasi dan membangun relasi antara sesama manusia melalui dunia maya. Tidak lama sejak *Friendster* merajarela, media sosial selanjutnya yang muncul adalah *LinkedIn*. *LinkedIn* adalah media sosial yang berpusat dalam membagikan pengalaman mengenai dunia kerja yang digunakan berbagai perusahaan pada jamannya sebagai sarana mencari pekerja

untuk perusahaannya. Setelah itu, segala jenis dan kategori media sosial mulai bermunculan di dunia internet. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan semua orang memiliki gawai pribadi dan media sosial menjadi bagian dari kehidupan sebagian umat manusia.

Presiden Joko Widodo menyatakan revolusi industri 4.0 membawa tantangan baru bagi moralitas masyarakat, baik di Indonesia maupun dunia. Tantangan yang dimaksud yakni munculnya media sosial. Dengan adanya media sosial, masyarakat dapat dengan cepat dan mudah menyebarkan informasi tentang hal positif maupun negatif. “Semua bisa menginformasikan apa pun,” kata Jokowi saat membuka Pameran Indonesia Science Expo (ISE) Tahun 2018 di Hall 5, Indonesia Convention Exhibition (ICE), Bumi Serpong Damai (BSD), Tangerang, Kamis (1/11/2018).

Karena pentingnya media sosial pada jaman teknologi ini dibuatlah aplikasi media sosial Snapin. Aplikasi Snapin dibuat karena adanya permintaan dari perusahaan untuk menjadi media sosial internal KodeFox yang dapat menghubungkan antara karyawan pertama sampai yang terbaru. Media sosial Snapin berfokus kepada foto tempat yang menurut pengguna menarik atau cocok untuk disebar dengan fitur *tag location*. Tidak menutup kemungkinan agar aplikasi snapin dikembangkan untuk menjadi sosial media yang dapat di-*release* atau digunakan sebagai *software demo* kepada *client* KodeFox sebagai contoh sosial media yang dikembangkan dengan React Native dan Express.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dilaksanakan kerja magang adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam prodi Informatika yang merupakan salah satu mata kuliah

wajib di Universitas Multimedia Nusantara. Adapun tujuan umum kegiatan kerja magang adalah agar menambah wawasan mahasiswa dalam dunia kerja nyata sehingga setelah mahasiswa lulus, mahasiswa dapat beradaptasi dengan cepat di dunia kerja karena sudah mendapat pengalaman pada kegiatan kerja magang. Lebih lagi, kerja magang dapat mengasah kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori atau pengalaman yang didapat pada masa perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Tujuan khusus kerja magang ini adalah membuat aplikasi media sosial menggunakan bahasa pemrograman utama KodeFox yaitu React Native dan Node.js. Aplikasi Snapin berfokus untuk membagikan foto lokasi-lokasi menarik bagi karyawan KodeFox. Aplikasi Snapin dapat dikembangkan kembali agar menjadi media sosial yang siap lanjut ke tahap *deployment* oleh perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang ini dilaksanakan selama 45 hari dari tanggal 17 Juni 2019 sampai dengan 16 Agustus 2019 dan berlokasi di KodeFox, Inc., Skystar Ventures, Gading Serpong, Tangerang. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di KodeFox, Inc. adalah sebagai berikut.

- a. Mahasiswa mendaftar dan mengajukan diri lewat *e-mail* dengan menyertakan CV, kemudian melakukan tes *online coding* yang harus diselesaikan untuk ke tahap selanjutnya.
- b. Mahasiswa datang ke perusahaan KodeFox yang bertempat di Skystar Ventures, Universitas Multimedia Nusantara untuk melakukan tahap wawancara serta tes koding secara langsung di depan dua orang penguji.

- c. Mahasiswa datang ke kantor setiap hari senin sampai jumat dengan jam kerja minimal delapan jam per hari atau empat puluh jam seminggu. Waktu kedatangan harus di antara pukul 08:00 sampai pukul 11:00.